

Her magor

Vorbereitung s. Spielregel

G = Geld

RUNDENABLAUF

Phase 1: Kauf auf Öffentlichem Markt

- Markt mit Plättchen aus Beutel bestücken (5 Spieler: alle 20, 4 Spieler: obere Reihe frei, 2 & 3 Spieler: obere und untere Reihe frei)
- Aktionsplättchen aufdecken, jeder Spieler nimmt entsprechende Anzahl Handelsposten [*Variante:* 6er A-Plättchen ersetzt ein anderes.]
- Reihum je 1 Einkäufer auf freien Platz setzen, Startspieler beginnt
- Kosten: Auf Plättchen 2 G, in Gasse laut Angabe
- Wer paßt, kann in dieser Runde keine weiteren Einkäufer setzen.

Phase 2: Reisevorbereitungen

- Einnahmen aus Bank:
 - 1 G für 1 eigenen Einkäufer in Gasse
 - 3 G für 2 eigene Einkäufer in Gasse
 - 6 G für 3 eigene Einkäufer in Gasse
 - 10 G für 4 eigene Einkäufer in Gasse
- Achtung – Einkäufer *auf* Plättchen bringen *keine* Einnahmen, Einkäufer auf Kreuzung zählen horizontal **und** vertikal!
- Produkte erwerben – Plättchen einzeln auswerten, Spieler mit *relativer Mehrheit* erwirbt das Plättchen, legt es offen vor sich aus

Einzelprodukt mit Pfeil: Spieler *kann* (nur sofort!) Preis dieses Produktes erhöhen (Preisanzeiger um ein Quadrat nach rechts schieben)

Sonderplättchen s. Regel

Gleichstand: Vorrang *auf* Plättchen, andernfalls Vorrang mehr Einkäufer an *Seiten*.

Ungelöster Gleichstand: Plättchen bleibt für nächste Runde liegen.

Wer kein Produktplättchen hat, zieht so lange aus Beutel bis er eins hat (andere gezogene zurück).

- Spieler mit niedrigster Zahl auf Produktplättchen bestimmt neuen Startspieler.

Phase 3: Verkauf an die Dörfer

- Reihum jeweils 1 Aktion (Gesamtanzahl s. Aktionsplättchen), Startspieler beginnt. Jede Aktion verbraucht 1 Handelsposten.

Aktionen

- **Bewegung mit Verkauf*.** Verkäufer zieht zu Dorf ohne eigenen Handelsposten. Spieler zahlt Reisekosten (Straßengebühren) an Bank, verkauft das dort verlangte Produkt, falls es vor ihm liegt.
- **Verkauf* ohne Bewegung.** Verkäufer ist bereits in Dorf ohne eigenen Handelsposten verkauft das dort verlangte Produkt, falls es vor ihm liegt.
- **Bewegung ohne Verkauf.** Verkäufer zieht zu Dorf ohne eigenen Handelsposten. Spieler zahlt *halbe* Reisekosten (abgerundet) an Bank, 1 Handelsposten in Vorrat zurück.
- **Passen.** Spieler tut nichts, 1 Handelsposten in Vorrat zurück.

BEWEGUNG: *Durch* Dorf mit beliebigen Handelsposten, darf aber nicht in Dorf mit eigenem Handelsposten enden. Mehrere Verkäufer können in einem Dorf sein.

*VERKAUF: Spieler erhält G = aktueller Preis (Tabelle) des Produktes aus Bank, setzt in dieses Dorf eigenen Handelsposten. Andere Spieler mit Handelsposten dort erhalten 1 G aus Bank.

GEBIET VERVOLLSTÄNDIGEN: Spieler hat Handelsposten in allen das Gebiet umgebenden Dörfern.

Spieler legt 1 Produktionsgebäude (s.Gebiet) auf höchsten freien Platz (linke Seite) dieser Reihe der Tabelle, erhält entsprechend G aus Bank.

Adelszeichen: Produktionsgebäude auf niedrigsten freien Platz von links.

Schlußzahlungen:

- Wert der Produktionsgebäude: G = kleine rote Zahl, auf die Preisanzeiger zeigt.
- Präsenz: Eigene Handelsposten pro Herzogtum (begrenzt durch Flüsse) zählen. G = niedrigstes Ergebnis x 3 (5 Spieler: x 4).
- Hauptstraße: Spieler mit meisten Handelsposten erhält 5 G, mit wenigsten zahlt 5 G. Bei Gleichstand jeweils alle Beteiligten.

Spieler mit meistem Geld ist SPIELSIEGER.